

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GRAFIK.....	x
DAFTAR BAGAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	6
1. Tujuan Penelitian	6
2. Manfaat Penelitian	6
BAB II KEMAMPUAN MENGENAL UANG DAN PENGGUNAANNYA PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN MELALUI <i>GAME</i> EDUKASI INTERAKTIF BERBELANJA	
A. Konsep Dasar Anak Tunagrahita Ringan	8
1. Drfinisi Anak Tunagrahita Ringan	8
2. Karakteristik Anak Tunagrahita Ringan.....	10
B. Dampak Ketunagrahitaan Terhadap Masalah Belajar	11
1. Masalah Belajar	11
2. Masalah Anak Tunagrahita Ringan dalam Berhitung	12
3. Teori Belajar Matematika Jarome S.Bruner	13
4. Kemampuan Mengenal Uang dan Penggunaannya pada Anak Tunagrahita Ringan.....	14
C. Game Edukasi Interaktif Berbelanja sebagai Media Pembelajaran.....	17
1. Definisi Media Pembelajaran	17

2. Fungsi Media Pembelajaran	18
3. Ciri Media Pembelajaran	19
4. Jenis-jenis Media Pembelajaran	20
5. Pengertian Game Edukasi.....	21
6. Jenis-Jenis Game	22
7. Peran Multimedia Interaktif	23
8. Definisi Macromedia Flash	24
D. Hubungan Game Edukasi Interaktif Berbelanja dalam Kemampuan Mengenal Uang dan Penggunaannya	25
E. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	26
F. Kerangka Berpikir	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Variabel Penelitian	31
1. Variabel Bebas.....	31
2. Variabel Terikat (<i>Target Behavior</i>).....	32
B. Metode Penelitian	33
C. Subjek dan Lokasi Penelitian	39
D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	40
1. Instrumen	40
2. Teknik Pengumpulan Data	43
3. Uji Instrumen	43
E. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	54
1. Hasil Baseline 1 (A-1)	54
2. Hasil Intervensi.....	56
3. Hasil Baseline 2 (A-2)	57
B. Analisis Data	60
1. Analisis dalam Kondisi.....	60
2. Analisis antar Kondisi	69
C. Pembahasan	75

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	81
B. Saran	82
1. Bagi Orang tua.....	82
2. Bagi Guru	83
3. Bagi Peneliti	83
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN.....	88
LAMPIRAN I	
➤ Surat Penelitian	89
LAMPIRAN II	
➤ Lembar Pengesahan	98
LAMPIRAN III	
➤ Kisi-kisi Instrumen Penelitian	102
➤ Instrumen Penelitian	103
➤ Expert Judgment	111
➤ Hasil Perhitungan Expert Judgment	142
➤ Hasil Reliabilitas	143
LAMPIRAN IV	
➤ Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	147
➤ Story Board	160
LAMPIRAN V	
➤ Dokumentasi	204
➤ Riwayat	207

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	41
Tabel 3.2 Daftar Penilai Ahli	44
Tabel 4.1 Data Baseline 1 (A-1)	55
Tabel 4.2 Data Intervensi (B).....	56
Tabel 4.3 Data Baseline 2 (A-2)	58
Tabel.4.4 Data Panjang Kondisi	60
Tabel 4.5 Data Kecenderungan Arah	61
Tabel 4.6 Data Kecenderungan Stabilitas	66
Tabel 4.7 Data Jejak Data	67
Tabel 4.8 Data Level Stabilitas dan Rentang	67
Tabel 4.9 Data Perubahan Level	68
Tabel 4.10 Rangkuman Analisis Visual dalam Kondisi	69
Tabel 4.11 Data Jumlah Variabel yang diubah	70
Tabel 4.12 Data Kecenderungan Arah dan Efeknya.....	70
Tabel 4.13 Data Perubahan Kecenderungan Stabilitas	71
Tabel 4.14 Data Perubahan Level	71
Tabel 4.15 Data Persentase Overlap	74
Tabel 4.16 Rangkuman Hasil Analisis Visual antar Kondisi.....	74

DAFTAR GRAFIK

Grafik 3.1 Desain A-B-A	33
Grafik 4.1 Hasil Baseline 1 (A-1)	55
Grafik 4.2 Hasil Intervensi (B).....	57
Grafik 4.3 Hasil Baseline 2 (A-2)	58
Grafik 4.4 Kemampuan Mengenal Uang dan Penggunaannya pada Kondisi Baseline 1 (A-1), Intervensi (B), Baseline 2 (A-2)	59
Grafik 4.5 Kecenderungan Arah Baseline 1 (A-1), Intervensi (B), Baseline 2 (A-2)	61
Grafik 4.6 Kecenderungan Stabilitas pada Kondisi Baseline 1 (A-1)	63
Grafik 4.7 Kecenderungan Stabilitas pada Kondisi Intervensi (B).....	64
Grafik 4.8 Kecenderungan Stabilitas pada Kondisi Baseline 2 (A-2)	66
Grafik 4.9 Persentase Overlap Kondisi Baseline 1 (A-1) dengan Intervensi (B)	72
Grafik 4.10 Persentase Overlap Kondisi Intervensi (B) dengan Baseline 2 (A-2)	73
Grafik 4.11 Mean Level AMR	75

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	28
----------------------------------	----

